



**PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA DENGAN MODEL  
PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT* BERBANTUAN  
MEDIA AUDIO VISUAL PADA TEMA SELALU BERHEMAT ENERGI  
KELAS IV SD 5 JEPANG**

Oleh  
**YUNITA DEVIANA SARI**  
**NIM 201533004**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

**2019**



**PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA DENGAN MODEL  
PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT* BERBANTUAN  
MEDIA AUDIO VISUAL PADA TEMA SELALU BERHEMAT ENERGI  
KELAS IV SD 5 JEPANG**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi  
Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh  
Yunita Deviana Sari  
NIM 201533004**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2019**

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

- ❖ Sesungguhnya bersama kesukaran itu ada keringanan, karena itu bila kamu sudah selesai (mengerjakanlah yang lain). Dan berharaplah kepada Tuhanmu (Q.S. Al Insyirah: 6-8)

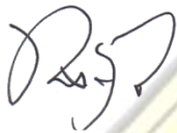
### PERSEMBAHAN

Terima kasih yang tak terhingga buat dosen-dosenku, terutama pembimbingku (Bapak Drs. Masturi, MM dan Bapak Muhammad Noor Ahsin, S.Pd., M.Pd.) yang tak pernah lelah dan sabar memberikan bimbingan dan arahan kepadaku. Untuk Kakak tercinta, Aris Diyanto yang selalu sabar mengantar dan menjemputku ke kampus dari semester awal hingga semester akhir, Sukanto, S.Pd dan Nining Dwi Utari, S.Pd kakak yang selalu menasihati. Untuk tersayangku Dwi Sukesworo, S.Pd. yang memotivasi dan merawatku ketika sering jatuh sakit. Untuk Ibu tercinta Endang Yuswati A.Ma yang sabar menanti keberhasilanku dengan bekerja keras membiayaiiku hingga tercapainya kelulusanku.

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

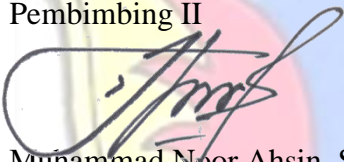
Skripsi dengan judul “Peningkatan Kreativitas Siswa dengan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Berbantuan Media Audio Visual pada Tema Selalu Berhemat Energi Kelas IV SD 5 Jepang” oleh Yunita Deviana Sari NIM 201533004 Program Studi PGSD disetujui dan diperiksa untuk di uji.

Kudus, 22 Januari 2019  
Pembimbing I



Drs. Masturi, MM.  
NIDN 0614055701

Pembimbing II



Muhammad Noor Ahsin, S.Pd., M.Pd.  
NIDN 0605048701

Mengetahui  
Ka. Prodi PGSD



Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd.  
NIDN 0631108401

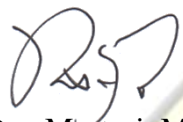


## HALAMAN PENGESAHAN

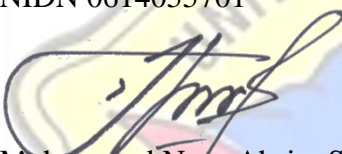
Skripsi oleh Yunita Deviana Sari (NIM. 201533004) ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 1 Februari 2019 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 22 Januari 2019

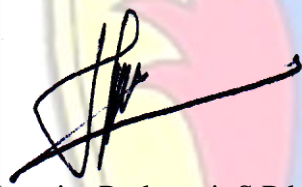
Dewan Penguji

  
Drs. Masturi, MM.  
NIDN 0614055701


(Ketua)

  
Muhammad Noor Ahsin, S.Pd., M.Pd.  
NIDN 0605048701

(Anggota)

  
Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd.  
NIDN 0619128801

(Anggota)

  
Mila Roysa, S.Pd., M.Pd.  
NIDN 0604038702

(Anggota)

Menyetujui  
Dekan FKIP,



Dr. Slamet Utomo, M.Pd.  
NIDN 0019126201

## PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah dan inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kreativitas Siswa dengan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Berbantuan Media Audio Visual pada Tema Selalu Berhemat Energi Kelas IV SD 5 Jepang”. Skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus.

Terselesainya skripsi ini tentunya banyak bantuan, dorongan, masukan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada.

1. Dr. Suparno, SH., M.S. Rektor Universitas Muria Kudus, atas segala kebijakan, perhatian, dan dorongan untuk memberi kesempatan peneliti menjadi mahasiswa UMK sampai selesai.
2. Dr. Slamet Utomo, M. Pd. Dekan FKIP yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menjalani pendidikan bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
3. Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
4. Drs. Masturi, MM. Dosen pembimbing I yang memberikan banyak informasi mengenai penulisan skripsi dan membimbing serta mengarahkan peneliti dalam penyusunan penulisan skripsi ini.

5. Muhammad Noor Ahsin, S.Pd., M.Pd. Dosen Pembimbing II yang dengan sabar memberikan waktunya untuk membimbing peneliti, memberikan arahan dan motivasi kepada peneliti dalam penyusunan pembuatan skripsi ini.
6. Seluruh dosen dan Staf Program Studi S1 PGSD FKIP UMK yang senantiasa membimbing, melayani dan memberikan bekal pengetahuan sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi.
7. Sukmo Aning Lestari, S.Pd., M.Pd. Kepala Sekolah SDN 5 Jepang kesempatan dan izin yang diberikan dalam melaksanakan penelitian.
8. Erika Sulistiya Nugraha, S.Pd., M.Pd. Guru Kelas IV SDN 5 Jepang yang selalu memberikan waktu dan membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu peneliti demi kelancaran dan keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti mendapat balasan dari Allah SWT. Akhirnya demi kesempurnaan skripsi ini, peneliti mengucapkan terima kasih atas kritik dan saran yang membangun. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya, dan bagi para pembaca umumnya serta dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Kudus, 22 Januari 2018  
Peneliti

Yunita Deviana Sari



## ABSTRACT

Sari, Yunita Deviana.2018. Improving Students' Creativity with *Teams Game Tournament* Learning by Using Audio Visual Media in Always Do The Thrifty Energy in IV grade at SD 5 Jepang. Elementary School Teacher Education Teacher Training and Education Faculty. Muria Kudus University. Advisor (1) Drs. Masturi, MM (2) Muhammad Noor Ahsin, S.Pd., M.Pd.

Students' learning interest and students' comfort appropriate with students' characteristics. Students are noisy caused by there is no comfort and interest if the teacher is delivering the learning which is using communicative method, and there is a media such as LCD which is not used, and the students just look at some pictures on their books. Sophisticated of technology development triggers some problems at globalization era and education. The problems at education must appropriate with the era and need inovation to handle it. The Teacher who is creative must be balanced with the creative students. The students' characteristics who like to look at some pictures, sounds, and challenges need attention to apply the learning model.

The aim of this research is to describe *Teams Game Tournament* (TGT) as the learning model application and describe the teacher's skill to improve the students' creativity in Social Studies and Indonesian theme 2 Always Do The Thrifty Energy with subtheme 1 which is learning 1, 5 and 6, subtheme 2 is learning 1, 5 and 6 in IV grade at SD 5 Jepang. Creativity is human ability to create, show the attitude, and an idea which is different before, it can be used and just for fun. *Teams Game Tournament* (TGT) is students' learning for students who get low and high achievements will participate in that learning that form of the learning is games based on the material will be taught. So, the students will be comfort and happy during the learning. The hypothesis of this action reaserch is the students' creativity is improved by using *Teams Game Tournament* (TGT) as the learning model application and the teacher's skill to be determining in improving students' creativity in Social Studies and Indonesian in IV grade at SD 5 Jepang.

This classroom action research will be held at SD 5 Jepang which is consisted 20 students. This research consists of two cycles, in every cycle consists of four steps. They are planning, implementation, observation, and reflection. The independent variable is *Teams Game Tournament* (TGT) learning model, and the dependent variable is the cretivity. The collecting data in this research will use interview technique, observation, test, and documentation. The data analysis is using quantitative data analysis and qualitative data analysis.

Key words: *Teams Game Tournament*, creativity, theme 2 Always Do The Thrifty Energy Subtheme 1 and Subtheme 2.

## ABSTRAK

Sari, Yunita Deviana. 2018. Peningkatan Kreativitas Siswa dengan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Berbantuan Media Audio Visual pada Tema Selalu Berhemat Energi Kelas IV SD 5 Jepang. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Drs. Masturi, MM (2) Muhammad Noor Ahsin, S.Pd., M.Pd.

Ketertarikan siswa terhadap suatu pembelajaran serta kenyamanan siswa disesuaikan dengan karakteristik siswa. Siswa yang gaduh diakibatkan tidak ada kenyamanan dan ketertarikan terhadap cara penyampaian pembelajaran yang dominan dengan metode ceramah dan bahkan ada media yang tidak terpakai seperti LCD, dan hanya melihat gambar pada buku siswa yang ada. Masalah di dunia pendidikan perlu disesuaikan seiring pesatnya perkembangan zaman sehingga membutuhkan inovasi dalam penanganannya. Guru yang inovatif diimbangi dengan siswa yang inovatif. Karakteristik siswa yang lebih suka melihat gambar, suara, bermain dan suka tantangan perlu diperhatikan dalam menerapkan model pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dan mendeskripsikan keterampilan guru dalam meningkatkan kreativitas siswa pada disiplin ilmu IPS dan Bahasa Indonesia tema 2 Selalu Berhemat Energi dengan subtema 1 yaitu pembelajaran 1, 5 dan 6, subtema 2 yaitu pembelajaran 1,5 dan 6 kelas IV SD 5 Jepang. Kreativitas adalah kemampuan manusia untuk menciptakan, menampilkan sikap dan suatu gagasan yang berbeda dari suatu hal yang sudah ada sebelumnya baik yang dapat digunakan dan hanya untuk kesenangan semata. *Teams Game Tournament* (TGT) adalah pembelajaran siswa yang memerankan siswa dengan prestasi rendah maupun tinggi ikut serta dalam pembelajaran tersebut dalam bentuk pembelajarannya suatu permainan (*games*) sesuai sehingga siswa selama proses pembelajarannya berlangsung secara nyaman dan menyenangkan. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah kreativitas siswa meningkat dalam penerapan model *Teams Game Tournament* (TGT) dan keterampilan guru menjadi penentuan dalam meningkatkan kreativitas siswa pada disiplin ilmu IPS dan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD 5 Jepang.

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di SD 5 Jepang. subjek penelitian 20 siswa. Hasil penelitian peningkatan kreativitas siswa, aspek kognitif prasiklus 66% dengan kategori baik, siklus I 79% dengan kategori baik, siklus II 82% dengan kategori baik. Aspek afektif prasiklus 60% kategori kreativitas cukup tinggi, siklus I 68% kreativitas tinggi, siklus II 74% kreativitas tinggi. Peningkatan keterampilan mengajar guru prasiklus 52% dengan kategori kurang, siklus I 78% dengan kategori cukup, siklus II 88% dengan kategori sangat baik.

Kata kunci: *Teams Game Tournament*, Kreativitas, Tema 2 Selalu Berhemat Energi Subtema 1 dan Subtema 2.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN LOGO .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xx</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian .....	8
1.4 Manfaat Penelitian .....	9
1.4.1 Manfaat Teoretis .....	9
1.4.2 Manfaat Praktis .....	9
1.4.2.1 Bagi Guru.....	9
1.4.2.2 Bagi Siswa .....	9
1.4.2.3 Bagi Sekolah .....	9
1.4.2.4 Bagi Peneliti.....	9
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	10
1.6 Definisi Operasional .....	11



<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS</b>	14
2.1 Hakikat Kreativitas	14
2.2 Jenis Kreativitas	17
2.3 Keterampilan Mengajar Guru	18
2.4 Model Pembelajaran	20
2.4.1 Pengertian <i>Teams Game Tournament</i>	20
2.4.2 Langkah-Langkah Model <i>Teams Game Tournament</i>	20
2.4.3 Kelebihan, Kelemahan dan Cara Mengatasi Kelemahan Model <i>Teams Game Tournament</i> Model Pembelajaran	23
2.5 Media Audio Visual	24
2.5.1 Pengertian Media Audio Visual	24
2.5.2 Klasifikasi Media Audio Visual	27
2.5.3 Penerapan Media Audio Visual pada Tema Selalu Berhemat Energi	28
2.5.3.1 Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	29
2.5.3.1.1 Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial	29
2.5.3.2 Bahasa Indonesia	31
2.5.3.2.1 Hakikat Bahasa Indonesia	31
2.6 Penelitian yang Relevan	36
2.7 Kerangka Berpikir	40
2.8 Hipotesis Penelitian	42
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	44
3.1 Setting dan Karakteristik Subjek Penelitian	43

3.1.1 Setting Penelitian .....	43
3.1.2 Karakteristik Subjek Penelitian .....	43
3.2 Variabel Penelitian.....	44
3.2.1 Variabel Bebas ( <i>Independent Variabel</i> ).....	44
3.2.2 Variabel Terikat ( <i>Dependen Variabel</i> ) .....	45
3.3 Rancangan Penelitian.....	45
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	59
3.4.1 Wawancara.....	59
3.4.2 Observasi.....	60
3.4.3 Dokumentasi .....	61
3.4.4 Tes.....	62
3.5 Instrumen Penelitian .....	62
3.5.1 Instrumen Observasi .....	62
3.6 Validitas Soal Tes .....	66
3.7 Teknik Analisis Data.....	68
3.7.1 Data Kuantitatif.....	69
3.7.1.1 Keterampilan Mengajar Guru .....	71
3.7.2 Data Kualitatif.....	71
3.8 Indikator Keberhasilan.....	72
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>73</b>
4.1 Prasiklus .....	73
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I .....	80
4.2.1 Siklus I .....	80



4.2.2 Perencanaan .....	80
4.2.3 Pelaksanaan Tindakan .....	82
4.2.4 Observasi.....	100
4.2.4.1 Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru .....	100
4.2.4.2 Hasil Observasi Kreativitas Siswa pada Aspek Afektif.....	101
4.2.4.3 Data Aspek Kognitif Siswa Siklus I .....	103
4.3 Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II .....	107
4.3.1 Perencanaan .....	107
4.3.2 Pelaksanaan dan Tindakan.....	109
4.3.3 Observasi.....	123
4.3.3.1 Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru .....	124
4.3.3.2 Hasil Observasi Kreativitas Siswa pada Aspek Afektif.....	126
4.3.3.3 Data Aspek Kognitif Siswa Siklus II.....	127
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>	<b>134</b>
5.1 Keterampilan Mengajar Guru .....	134
5.2 Hasil Pembelajaran Siswa Subtema Sumber Energi dan Manfaat Energi melalui Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> (Aspek Kognitif).....	142
5.2.1 Naik-Naik.....	144
5.2.2 Turun-Naik.....	145
5.2.3 Naik-Turun.....	145

5.3 Hasil Pembelajaran Siswa Subema Sumber Energi dan Manfaat Energi melalui Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> (Sikap Kreatif).....	147
<b>BAB VI SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	153
6.1 Simpulan .....	153
6.2 Saran .....	154
6.2.1 Bagi Siswa .....	154
6.2.2 Bagi Guru.....	154
6.2.3 Bagi Sekolah.....	155
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	156
<b>LAMPIRAN</b> .....	164



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Kriteria Penghargaan .....	22
2.2 Persamaan dan Perbedaan Penelitian .....	39
3.1 Materi Siklus I dan II .....	48
3.2 Indikator dan Aspek Keterampilan Mengajar Guru.....	63
3.3 Aspek Sikap Kreatif.....	64
3.4 Aspek Berpikir Kreatif.....	65
3.5 Daftar Pertanyaan Wawancara dengan Guru Sebelum Penelitian .....	65
3.6 Daftar Pertanyaan Wawancara dengan Siswa Sebelum Penelitian.....	66
3.7 Aspek Penilaian <i>Expert Judgement</i> .....	67
3.8 Kategori Validitas Butir Soal.....	68
3.9 Kesimpulan Validitas Butir Soal .....	68
3.10 Pedoman Penskoran Aspek Afektif .....	70
3.11 Pedoman Penskoran Aspek Kognitif .....	70
3.12 Kriteria Tingkat Keberhasilan Mengajar Guru .....	71
4.1 Penilaian Aspek Kognitif Prasiklus .....	75
4.2 Analisis Skor Indikator Kreativitas Siswa pada Kegiatan Angket Kelas IV SD 5 Jepang Prasiklus.....	77
4.3 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus I.....	79
4.4 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus II.....	79
4.5 Hasil Pengamatan Keterampilan Mengajar Guru Siklus I .....	100
4.6 Data Aspek Kognitif Sisiwa.....	104

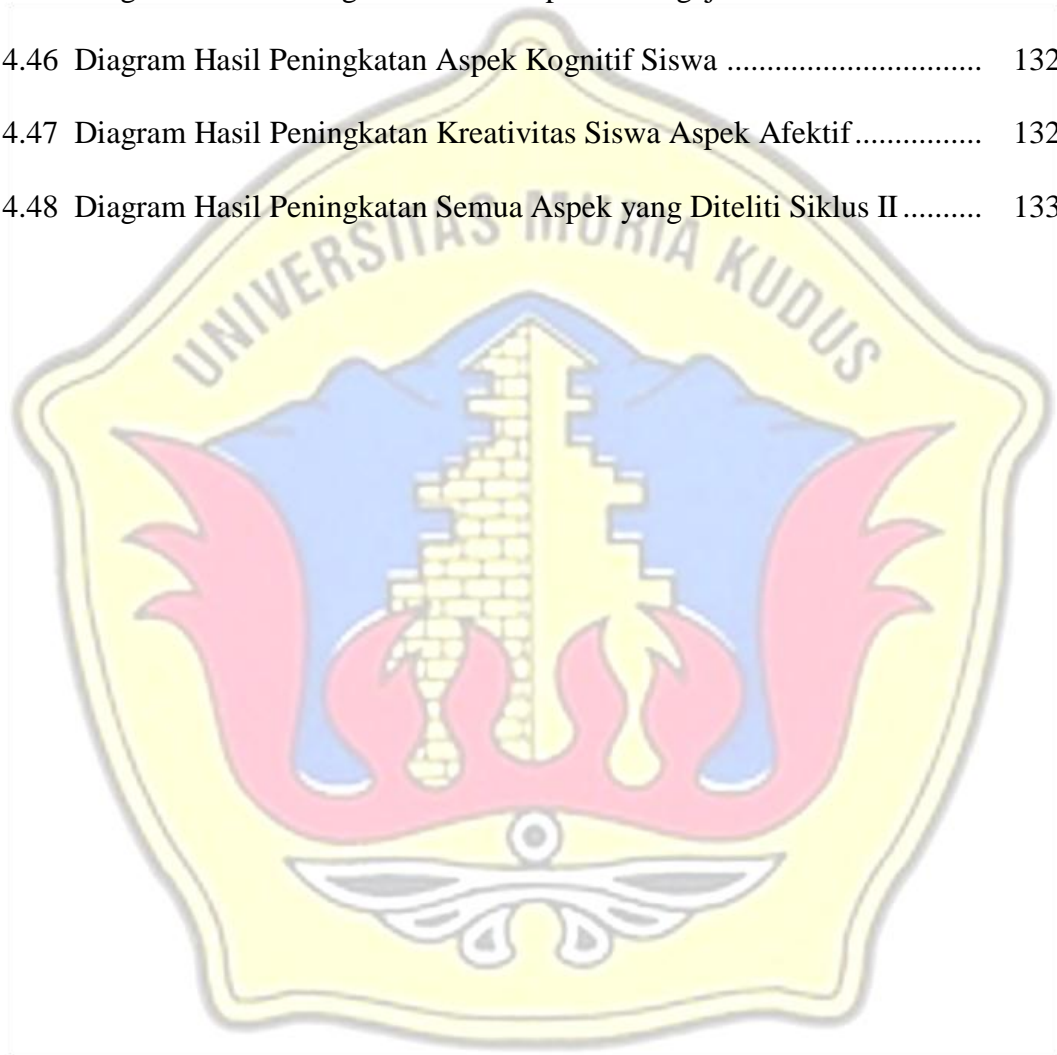
## DAFTAR GAMBAR

2.1	Penempatan pada Meja Turnamen .....	22
2.2	Gambar Kerangka Berpikir .....	41
3.1	Model Kemmis & Taggart .....	47
3.1	Diagram Aspek Kognitif Prasiklus .....	76
4.1	Diagram Keberhasilan Aspek Kognitif Siswa .....	76
4.2	Diagram Keberhasilan Sikap Kreatif .....	78
4.3	Guru Melakukan Apersepsi .....	83
4.4	Siswa Mengamati Media Audio Visual .....	84
4.5	Siswa Menerapkan Model <i>Teams Game Tournament</i> .....	85
4.6	Siswa Melaksanakan Diskusi, Guru sebagai Fasilitator .....	86
4.7	Siswa Persentasi Hail Kerja Kelompok .....	87
4.8	Siswa Mendapatkan Penghargaan dari Guru .....	88
4.9	Guru Menutup Pembelajaran .....	89
4.10	Guru Melakukan Apersepsi .....	90
4.11	Siswa Mengamati Media Audio Visual .....	91
4.12	Siswa akan Berkelompok .....	91
4.13	Kegiatan Diskusi Kelompok .....	92
4.14	Siswa Menerapkan Model <i>Teams Game Tournament</i> .....	93
4.15	Pemberian Penghargaan bagi Kelompok .....	94
4.16	Siswa dan guru Berdoa Bersama .....	95
4.17	Guru Melakukan Apersepsi .....	95

4.18 Siswa Menerapkan Model <i>Teams Game Tournament</i> .....	96
4.19 Siswa Mendapatkan Penghargaan.....	97
4.20 Siswa Melakukan Tanya Jawab.....	98
4.21 Siswa Melakukan Tes Akhir Siklus I.....	99
4.22 Siswa Berdoa Bersama .....	99
4.23` Diagram Hasil Pengamatan Keterampilan Mengajar Guru Siklus I.....	101
4.24 Peningkatan Nilai Rata-Rata Siklus I Aspek Afektif.....	103
4.25 Diagram Persentase Indikator Aspek Kognitif Siswa Siklus I.....	105
4.26 Guru Melakukan Apersepsi .....	110
4.27 Siswa Mengamati Media Audio Visual .....	110
4.28 Siswa Melakukan Diskusi Kelompok.....	111
4.29 Siswa Melakukan Model <i>Teams Game Tournament</i> (TGT).....	112
4.30 Siswa Mendapatkan Penghargaan dari Guru .....	113
4.31 Guru Mengakhiri Pembelajaran.....	114
4.32 Guru Membuka Pembelajaran .....	115
4.33 Siswa Mengamati Media Audio Visual .....	116
4.34 Siswa Menerapkan Model <i>Teams Game Tournament</i> .....	116
4.35 Siswa Mendapat Penghargaan dari Guru .....	118
4.36 Siswa Mengakhiri Pembelajaran.....	119
4.37 Guru Membuka Pelajaran .....	120
4.38 Siswa Mengamati Media Audio Visual .....	121
4.39 Siswa Melakukan Pembelajaran dengan Model TGT .....	122
4.40 Siswa Mendapatkan Penghargaan dari Guru .....	122



4.41 Siswa Mengerjakan Soal Evaluasi Siklus II.....	123
4.42 Diagram Hasil Pengamatan Keterampilan Mengajar Guru Siklus II .....	125
4.43 Diagram Hasil Observasi Kreativitas Siswa Aspek Afektif.....	127
4.44 Diagram Hasil Penilaian Hasil Tes Siswa Siklus II .....	128
4.45 Diagram Hasil Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru .....	131
4.46 Diagram Hasil Peningkatan Aspek Kognitif Siswa .....	132
4.47 Diagram Hasil Peningkatan Kreativitas Siswa Aspek Afektif.....	132
4.48 Diagram Hasil Peningkatan Semua Aspek yang Diteliti Siklus II .....	133



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nama Kelas IV Tahun Ajaran 2018/ 2019.....	161
2. Daftar Nama Kelompok Kelas IV Tahun Ajaran 2018/ 2019.....	162
3. Daftar Nilai Tes Prasiklus Kelas IV Tahun Ajaran 2018/ 2019.....	164
4. Analisis Skor Indikator Kreativitas Siswa pada Kelas IV SD 5 Jepang Prasiklus .....	165
5. Rincian Kisi-Kisi Tes Prasiklus Subtema Sumber Energi dan Manfaat Energi .....	167
6. Kisi-Kisi Soal Tes Prasiklus Subtema Sumber Energi dan Manfaat Energi .....	168
7. Soal Tes Prasiklus .....	170
8. Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Soal Tes Prasiklus.....	176
9. Hasil Wawancara Guru Kelas IV SDN 5 Jepang Kecamatan Mejoho Kabupaten Kudus Prasiklus... ..	178
10. Hasil Wawancara Siswa Kelas IV SDN 5 Jepang Kecamatan Mejoho Kabupaten Kudus Prasiklus... ..	179
11. Lembar Observasi Keterampilan Mengajar Guru Kelas IV SDN 5 Jepang Prasiklus.....	180
12. Silabus Pembelajaran Kurikulum 2013 Revisi 2017 Kelas IV SDN 5 Jepang .....	183
13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	185
14. Materi Pembelajaran pada Media Audio Visual .....	192
15. Soal <i>Game</i> Media Audio Visual.....	200
16. Lembar Observasi Keterampilan Mengajar Guru.....	210
17. Analisis Skor Observasi Indikator Kreativitas Siswa pada Kelas IV SD 5 Jepang Siklus I Pertemuan I.....	213
18. Silabus Pembelajaran Kurikulum 2013 Revisi 2017 Kelas 4 SDN 5 Jepang .....	216
19. Rencana Pelaksanaan dan Pembelajaran (RPP).....	218

20. Materi Pembelajaran pada Media Audio Visual.....	224
21. Lembar Observasi Keterampilan Mengajar Guru .....	228
22. Analisis Skor Observasi Indikator Kreativitas Siswa pada Kelas IV SD 5 Jepang Siklus I Pertemuan II .....	231
23. Silabus Pembelajaran Kurikulum 2013 Revisi 2017 Kelas 4 SDN 5 Jepang .....	233
24. Rencana Pelaksanaan dan Pembelajaran (RPP).....	235
25. Materi Pembelajaran pada Media Audio Visual .....	240
26. Lembar Observasi Keterampilan Mengajar Guru .....	244
27. Analisis Skor Observasi Indikator Kreativitas Siswa pada Kelas IV SD 5 Jepang Siklus I Pertemuan III .....	247
28. Daftar Nilai Tes Akhir Siklus I Kelas IV Tahun Ajaran 2018/ 2019.....	249
29. Silabus Pembelajaran Kurikulum 2013 Revisi 2017 Kelas 4 SDN 5 Jepang .....	251
30. Rencana Pelaksanaan dan Pembelajaran (RPP).....	253
31. Materi Pembelajaran pada Media Audio Visual .....	259
32. Lembar Observasi Keterampilan Mengajar Guru .....	262
33. Analisis Skor Observasi Indikator Kreativitas Siswa pada Kelas IV SD 5 Jepang Siklus II Pertemuan I .....	265
34. Silabus Pembelajaran Kurikulum 2013 Revisi 2017 Kelas 4 SDN 5 Jepang .....	267
35. Rencana Pelaksanaan dan Pembelajaran (RPP).....	269
36. Materi Pembelajaran pada Media Audio Visual .....	275
37. Lembar Observasi Keterampilan Mengajar Guru .....	278
38. Analisis Skor Observasi Indikator Kreativitas Siswa pada Kelas IV SD 5 Jepang Siklus II Pertemuan II .....	281
39. Silabus Pembelajaran Kurikulum 2013 Revisi 2017 Kelas 4 SDN 5 Jepang .....	283
40. Rencana Pelaksanaan dan Pembelajaran (RPP).....	284
41. Materi Pembelajaran pada Media Audio Visual .....	290
42. Lembar Observasi Keterampilan Mengajar Guru .....	292

43. Analisis Skor Observasi Indikator Kreativitas Siswa pada Kelas IV SD 5 Jepang Siklus II Pertemuan III .....	295
44. Daftar Nilai Tes Akhir Siklus Siklus II Kelas IV Tahun Ajaran 2018/2019.....	297
45. Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Menggunakan Model <i>Teams Game Tournament</i> .....	298
46. Rata-Rata Tes Akhir Siklus I dan II Kelas IV Tahun Ajaran 2018/2019 .	300
47. Rekapitulasi Nilai Kognitif (Prasiklus, Siklus I, Siklus II) .....	301
43. Rata-Rata Analisis Skor Indikator Kreativitas Siswa pada Kegiatan Observasi Kelas IV SD 5 Jepang .....	302
44. Pedoman Penskoran Pengamatan Keterampilan Mengajar Guru Kelas IV SDN 5 Jepang .....	303
45. Lembar Observasi Keterampilan Mengajar Guru .....	307
46. Lembar Observasi Kreativitas Siswa Prasiklus.....	310
47. Pedoman Penskoran Pengamatan Kreativitas Siswa Kelas IV SDN 5 Jepang.....	312
48. Validitas Isi Instrumen Prasiklus.....	315
49. Validitas Isi Instrumen Siklus I .....	319
48. Validitas Isi Instrumen Siklus II.....	323
49. Validitas Isi Instrumen Prasiklus .....	327
50. Validitas Isi Instrumen Siklus I .....	331
51. Validitas Isi Instrumen Siklus II .....	335
52. Lembar Analisis Skor Indikator Kreativitas Siswa pada Kegiatan Observasi Kelas IV SD 5 Jepang .....	339
53. Kisi-Kisi Tes Akhir Siklus I .....	341
54. Kisi-Kisi Tes Siklus II.....	343
55. Soal Tes Akhir Siklus I .....	345
56. Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Soal Tes Akhir Siklus I .....	349
57. Soal Tes Akhir Siklus II .....	352
58. Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Soal Tes Akhir Siklus II .....	355
59. Jadwal Penelitian .....	356



60. Surat Pernyataan Perubahan Judul Skripsi.....	357
61. Surat Pernyataan Orisinalitas .....	358
62. Keterangan Selesai Bimbingan Proposal Skripsi .....	359
63. Keterangan Selesai Bimbingan Skripsi.....	360
64. Surat Permohonan Ijin Penelitian .....	361
65. Surat Keterangan Penelitian .....	362
66. Permohonan Ujian Skripsi .....	363
67. Berita Acara Bimbingan.....	364
68. Riwayat Hidup .....	367
69. Penetapan Pembimbing Skripsi.....	368
70. Hasil Soal Tes Siswa.....	369
71. Hasil Kerja Kegiatan Siswa Selama <i>Game</i> .....	408

